

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Batasan Penelitian	6
1.4. Tujuan, Manfaat, dan Sasaran	6
1.4.1. Tujuan	6
1.4.2. Manfaat	7
1.4.3. Sasaran	7
1.5. Tinjauan Pustaka	8
1.6. Metode Penelitian	20
1.6.1. Pengumpulan data	20
1.6.2. Pengolahan data	22

1.7. Bagan Alir Penelitian	25
BAB II MASKOT MUSEUM UGM	24
2.1. Profil Museum UGM.....	24
2.1.1. Lokasi dan Situasi Museum UGM.....	24
2.1.2. Visi dan Misi Museum UGM.....	26
2.2. Sejarah Museum UGM.....	27
2.3. Identifikasi Bangunan Museum UGM	32
2.4. <i>Branding</i> Museum.....	35
2.4.1. Maskot.....	36
2.4.2. Manfaat dan Fungsi Maskot.....	39
BAB III PERANCANGAN BONEKA TANGAN MASKOT MUSEUM UGM	44
3.1. Kerangka Kerja Pembuatan Karakter Boneka Tangan Maskot Museum UGM.....	45
3.1.1. Inspirasi dan Ide	45
3.1.2. Menentukan Pesan	47
3.1.3. Pemilihan dan Penamaan Maskot	48
3.1.4. Perancangan Desain Maskot	50
3.2. <i>Graphic Standard Manual</i> (GSM) Karakter Maskot Museum UGM.....	55
3.2.1. Maskot Roki	55
3.2.2. Maskot Koni.....	56
3.2.3. Maskot Rudi	57
3.2.4. Maskot Joni	58
3.3. Visualisasi Boneka Tangan Museum UGM.....	59
BAB IV PENGGUNAAN BONEKA TANGAN MASKOT MUSEUM UGM ...	61
4.1. Uji Coba Boneka Tangan Maskot Museum UGM.....	61
4.2. Evaluasi Boneka Tangan Maskot Museum UGM.....	69
4.2.1. Evaluasi Pemahaman Desain Boneka Tangan Maskot Museum UGM.....	69
4.2.2. Evaluasi Kegunaan/Efektivitas Boneka Tangan Maskot Museum UGM.....	70
BAB V KESIMPULAN	72

5.1. Kesimpulan.....	72
5.2. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
Daftar Referensi Website	77